

GNU Image Manipulation Program

Benutzerhandbuch

Versionsgeschichte		
Version $Revision: 2397 $	2007-07-15	romanofski

Inhaltsverzeichnis

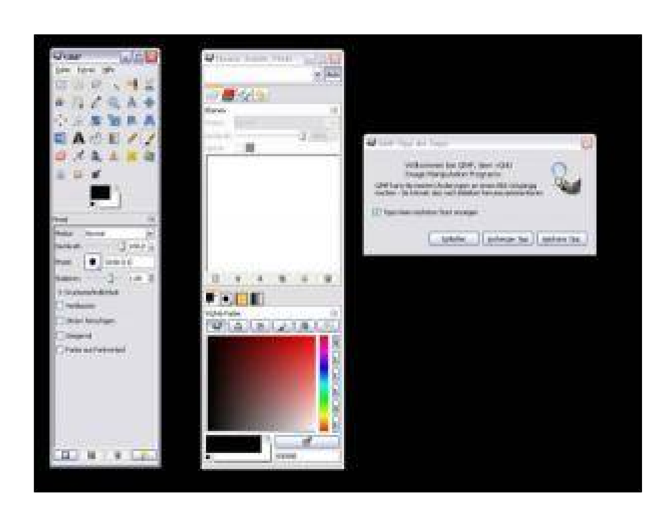
Vorwort



Sie sind hier » Windows » Foto, Grafik & Design » Grafikprogramme » **Bildbearbeitung**

The GIMP

2.4.5



Softonic-Urteil:	10
User-Urteil:	8
Lizenz:	Kostenlos (GPL)
Sprache:	
Downloads:	397.907
System:	Win 2000/XP/2003/Vista
Dateigröße:	16,0 MB
Hersteller:	www.gimp.org
Aktualisiert:	07. März 2008

“Bilder bearbeiten: leistungsstark, qualitativ hochwertig und kostenlos”

von Rabieh Adib

GNU Image Manipulation Program (GIMP) ist ein professionelles Bildbearbeitungsprogramm à la

Photoshop ist The GIMP absolut kostenlos.

Mit The GIMP entwirft der Anwender wie ein Profi Grafiken, bearbeitet bereits vorhandene Bilder und erstellt ganze

Arbeiten an einem bestehenden Bild – etwa einem digitalen Foto oder einer

und Kanäle sowie Helligkeit, Kontrast, Farbsättigung und Tonwerte oder animiert die Aufnahmen. Sollten das Ergebnis einmal nicht den Vorstellungen entsprechen, macht The GIMP die Arbeitsschritte einfach wieder rückgängig. Dabei ist ganz gleich, wie viele Grafiken gerade geöffnet sind. The GIMP speichert und konvertiert Bilder in fast allen bekannten Formaten, unter anderem in BMP, GIF, JPG, PCX, PNG, PS, TIF, TGA und XPM.

Fazit
Mit mehr als 100 Plug-Ins, allen Standardwerkzeugen für Bildbearbeitung und ausgesprochenn vollständigen Menüs ist The GIMP eine echte Alternative zu Adobe Photoshop.

Weitere Informationen zu The GIMP

Unterstützte Formate:

BMP, GIF, JPG, PCX, PNG, PS, TIF, TGA, XPM.

GIMP

aus Wikipedia, der freien Enzyklopädie

GIMP (***G****NU* ***I****mage* ***M****anipulation* ***P****rogram*, ursprünglich: ***G****eneral* ***I****mage* ***M****anipulation* ***P****rogram*[1]) ist ein kostenloses und freies Bildbearbeitungsprogramm. Es steht unter der GNU General Public License (GPL).

Der Schwerpunkt der Software ist die intensive Bearbeitung einzelner Bilder, wofür vielfältige Effekte zur Verfügung stehen. GIMP ist neben Linux, OpenOffice.org und Mozilla Firefox eines der bekanntesten freien Software-Projekte.

Neben der Version für GNU/Linux und Unix existieren auch Portierungen auf Microsoft Windows und Mac OS X.

GIMP





Basisdaten

Entwickler:	Das GIMP-Team
Aktuelle Version:	2.4.5 (1. März 2008)
Betriebssystem:	Linux, Mac OS X, Windows, u. v. m.
Kategorie:	Grafiksoftware
Lizenz:	GPL
Deutschsprachig:	ja
Website:	gimp.org (http://www.gimp.org/)

Inhaltsverzeichnis

Geschichte



Das GIMP-Logo. Die Figur trägt den Namen *Wilber*

Die erste öffentliche Testversion von GIMP wurde von Peter Mattis am 21. November 1995 auf der Liste *comp.os.linux.development.apps* angekündigt.[2] Zusammen mit seinem Kommilitonen Spencer Kimball hatte er das Programm als Studienarbeit entwickelt. Die erste Betaversion wurde für Linux (1.2.13), Solaris (2.4), HP-UX (9.05) und IRIX bereitgestellt. Die erste offizielle Version 0.54 erschien im Januar 1996.

Bereits zu diesem Zeitpunkt war GIMP ein umfangreiches Programm, das unter anderem mit einem Plugin-System, beliebigem Rückgängigmachen und Wiederholen, »intelligenter« Schere, Dithering, Unterstützung von Farben mit 8, 15, 16 und 24 Bit, Zoom und Verschieben in Echtzeit, simultaner Bearbeitung mehrerer Bilder, Unterstützung der Formate GIF, JPEG, PNG, TIFF und XPM sowie vielen Auswahl- und Bearbeitungswerkzeugen aufwarten konnte. Das Programm galt jedoch anfänglich als fehlerbehaftet und absturzfreudig. Zudem verwendete es das damals noch proprietäre Motif-Toolkit für die

Bedienoberfläche, für welches die nötigen Header-Dateien nicht kostenlos zur Verfügung standen. Deshalb konnte es von vielen Benutzern nur als statisch gelinktes und fertig kompiliertes Programm verwendet werden; selbst an GIMP zu arbeiten und das Ergebnis sofort zu nutzen war ihnen nur schwer oder gar nicht möglich.

Als Peter Mattis von Motif auf eine freie Lösung umsteigen wollte, entwickelte er sein eigenes Toolkit: GIMP-Toolkit, das inzwischen unter der Abkürzung GTK+ als offenes Projekt längst ein Eigenleben führt und beispielsweise in der Desktop-Umgebung GNOME verwendet wird. Damit konnte GIMP völlig ohne Motifaufrufe umgesetzt werden und es war relativ einfach, das Programm auf andere Systeme zu portieren.

GIMP erlangte vor allem unter Linux eine große Verbreitung und etablierte sich im Laufe der Zeit als Platzhirsch für digitale Bildbearbeitung unter Linux, das Programm ist Bestandteil praktisch aller Linux-Distributionen, die nicht konsequent auf Gtk-basierende Programme verzichten, wie etwa Kubuntu, wo stattdessen das auf KDE basierende Krita zum Einsatz kommt. Neue GIMP-Versionen werden zurzeit von Sven Neumann veröffentlicht.

Unter dem Namen CinePaint (früher *Film Gimp*) ist ein professioneller Ableger des Programmes entstanden, der sich durch höhere Farbtiefen und Farbmanagement auszeichnet. Diese Version wird in der Filmindustrie eingesetzt und hat dort die eingestellte IRIX-Version von Adobe Photoshop ersetzt.

Versionen

Die Version 1.0 von GIMP wurde am 5. Juni 1998 veröffentlicht. Die bedeutendsten Neuerungen waren ein neues API und eine Prozedurendatenbank, welche es ermöglichten, GIMP mittels einfacher Skripte zu erweitern. Mit dieser *Skript-Fu* genannten Funktion konnten nun Abläufe automatisiert werden. Zusätzlich verfügte die Applikation über eine neue Speicherverwaltung, mit der das Laden großer Bilddateien kein Problem mehr darstellte. Außerdem wurde mit dieser Version das GIMP-eigene Dateiformat XCF eingeführt.

Am 25. Dezember 2000 gaben die Programmierer die Version 1.2 von GIMP frei.[3] Die Neuerungen gegenüber der stabilen Variante 1.0 hielten sich in Grenzen; neben Fehlerbereinigungen wurde vor allem die Benutzeroberfläche überarbeitet.

Nach einer langen Pause zwischen den Veröffentlichungen wurde am 24. März 2004 schließlich GIMP 2.0 mit vielen Verbesserungen freigegeben.[4] Die wichtigsten Änderungen waren die strikte Trennung von Programmlogik und Benutzungsoberfläche sowie eine einfache CMYK-Umsetzung. Damit verfügte GIMP erstmals, wenn auch nur eingeschränkt und in einfachem Umfang, über eine Druckvorstufe. Weiterhin wurden die Menüs überarbeitet und die Übersichtlichkeit verbessert. In jedem Bildfenster befand sich jetzt eine Menüleiste. An neuen Funktionen bot das Programm bessere Pfad- und Text-Werkzeuge. Es beinhaltete jetzt auch Import- und Exportfunktionen für SVG.

GIMP 2.2 wurde am 20. Dezember 2004 veröffentlicht.[5] Die wichtigste Änderung der neuen Version stellte eine verbesserte Benutzeroberfläche dar. So verfügten zahlreiche Werkzeuge von GIMP über eine Vorschaufunktion. Während GIMP 2.0 noch für Drehungen und Verzerrungen nur ein Gitter verwendete, um Aktionen des Benutzers zu visualisieren, drehte und verzerrte GIMP 2.2 den gewählten Bereich simultan. Ferner wurde eine Vielzahl von Dialogen an die *GNOME Human Interface Guides*, die Richtlinien zur Gestaltung der Benutzeroberfläche von GNOME-Programmen, angeglichen. Zu den GUI-Verbesserungen gehörte auch eine bessere Zusammenarbeit mit anderen Applikationen.

GIMP 2.4 wurde am 24. Oktober 2007 veröffentlicht. Neuerungen der 2.4-Reihe sind insbesondere die Nutzung von ICC-Profilen, ein Werkzeug zum Freistellen von Objekten, verbesserte Skalierung durch Einsatz des Lanczos-Verfahrens sowie die Möglichkeit, Text an Pfaden entlang laufen zu lassen. Des Weiteren können jetzt auch länger zurückliegende Änderungen zurückgenommen werden, ohne dass alle dazwischen vorgenommenen Änderungen verloren gehen – eine von Grafikern oft genutzte Funktion. Obendrein wurde die Benutzeroberfläche komplett überarbeitet.

Funktionsumfang

Die Bearbeitungsfunktionen sind über Toolbars, Menüs und dauerhaft eingeblendete Dialogboxen, so genannte Paletten, zu erreichen. Diese enthalten Filter, Pinsel sowie Umwandlungs-, Auswahl-, Ebenen- und Maskierungsfunktionen. Zum Standardumfang gehören derzeit 48 verschiedene Pinsel, weitere lassen sich erzeugen, zudem sind alle bezüglich Kantenschärfe und Deckung einstellbar.

Farbunterstützung



Dialog für Muster

GIMP hat Farbpaletten für RGB, HSV, CMYK, ein Farbrad sowie Funktionen, um Farben aus einem Bild zu entnehmen. Auch eine direkte Eingabe der hexadezimalen Farbcodes aus HTML ist möglich. Auch wenn das Programm eine CMYK-Palette anbietet, arbeitet es immer in RGB. Es unterstützt außerdem Muster, die direkt auf eine Fläche aufgetragen werden können. Auch diese lassen sich weitgehend anpassen, so dass auch Zwischenfarben möglich sind.

Die Liste der von GIMP unterstützten Dateiformate ist im Vergleich zu proprietären Konkurrenten wie Adobe Photoshop sehr lang.[6]

Auswahl- und Maskierungsfunktionen

GIMP besitzt Auswahlfunktionen für rechteckige, runde und freiförmige Bereiche sowie nach Farbe. Des Weiteren existiert auch eine Auswahlfunktion, die sich an starken Farbkanten orientiert. Daneben kennt das Programm Ebenen, die sich ausblenden oder in der Deckung verändern lassen. Auch eine direkte Beeinflussung der einzelnen Farbkanäle ist möglich.



Dialoge für Ebenen, Farbkanäle und Pfade

Automatisierte Bildbearbeitung durch Skripte

Nahezu alle Vorgänge in GIMP können durch sogenannte *GIMP-Skripte* automatisiert werden. Diese Art von Programmen kann durch den eingebauten Scheme-Interpreter sowie über eine externe Anbindung von Perl, Python oder Tcl verarbeitet werden. Die Unterstützung von in Ruby geschrieben GIMP-Skripten befindet sich noch in einem experimentellen Stadium. Die Erstellung der Makros kann daher mit den oben genannten Programmiersprachen erfolgen, entsprechende Schnittstellen/Bindings sind vorhanden. Auf diese Weise erstellte Skripte und Plugins für GIMP können interaktiv sowie im Batch-Modus ausgeführt werden, das heißt ohne Interaktion eines Benutzers. Wiederkehrende (auch komplexe) Bildbearbeitungsvorgänge können so automatisiert werden. Grafiken für eine Webseite können beispielsweise direkt über CGI-Skripte erzeugt werden, man kann bei einer großen Anzahl an Bilddateien eine Farbkorrektur vornehmen Oder das Grafikformat ändern. Hinweise zur Verwendung solcher Skripte finden sich im GIMP-Wikibook.

Geplante Funktionen

Für zukünftige Versionen von GIMP sind diverse Ergänzungen geplant. Dies ist vor allem die Nutzung der *GEGL*-Bibliothek. Diese bietet neben der bisherigen Farbtiefe von 8-Bit-Integer pro Farbkanal auch 16-Bit-Integer sowie einen Modus mit 32-Bit-Fließkomma-Genauigkeit, welcher z. B. bei der Bearbeitung von HDR-Aufnahmen von Bedeutung ist. Zusätzlich ist mit GEGL neben der bisherigen RGB-Darstellung mit CMYK und Lab die Unterstützung weiterer Farbräume geplant. Um dies umzusetzen, werden die

Bearbeitungsfunktionen in der Bibliothek implementiert[7] und rechnen intern mit einer Genauigkeit von 32-Bit Fließkomma pro Farbkanal.[8] GEGL arbeitet nicht-destruktiv[8] und soll weitere Dateiformate wie z. B. Rohdatenformate digitaler Spiegelreflexkameras unterstützen.[8] Die Auslagerung der Bildbearbeitung in eine eigene Bibliothek ermöglicht die Nutzung der Funktionalität in anderen Programmen – entsprechend existieren bereits Anbindungen für C#[9], Ruby[10] und Python[11].

Weiterhin geplant sind eine druckempfindliche Sprühdose (für Grafiktabletts), das Laden von Photoshop-Pinseln und höhere HIG-Konformität.

GIMP-Variante

Mit der Software *GIMPshop* gibt es auch eine kostenlose, modifizierte GIMP-Variante, deren Menüstruktur und Interface mehr an Adobe Photoshop angeglichen ist, um z.B. so den Umstieg auf GIMP zu erleichtern. Der GIMPshop läuft ebenfalls plattformunabhängig, ist aber nur in englischer Sprache verfügbar.

Literatur

- Bettina K. Lechner: *Gimp ab 2.4*. 2007, ISBN 3827324890
- Jürgen Osterberg: *Gimp 2*. 2005, ISBN 389864295X
- Karlheinz Günster: *Gimp 2*. 2005, ISBN 393654624X
  Klaus Gölker: *Fotobearbeitung und Bildgestaltung mit dem GIMP 2*

- **Commons: GIMP (http://commons.wikimedia.org/wiki/GIMP?uselang=de)** – Bilder, Videos und Audiodateien
- Offizielle Webpräsenz (http://www.gimp.org/) (englisch)
  Offizielles, deutsches Dokumentationsprojekt von GIMP
- (englisch)
- GIMPshop.com (http://www.gimpshop.com/)
- Links zum Thema GIMP (http://www.dmoz.org/World/Deutsch/Computer/Software/Grafik/Bildbearbeitung/Gimp/) im Open Directory Project (deutsch)

Einzelnachweise

1. ↑ The GIMP v0.54 – General Image Manipulation Program (http://groups.google.com/group/comp.os.linux.announce/msg/e1c97862ec4e89b1?output=gplain) *im Usenet, 12.02.1996*
2. ↑ ANNOUNCE: The GIMP (http://groups.google.com/group/comp.os.linux.development.apps/msg/b5a9a98ef1e9fd4d?output=gplain) , 21.11.1995
3. ↑ GIMP 1.2 erschienen (http://www.pro-linux.de/news/2000/2536.html) – Pro-Linux.de, 25.12.2000
4. ↑ GIMP in neuer Generation erschienen (http://www.pro-linux.de/news/2004/6618.html) – Pro-Linux.de, 24.03.2004
5. ↑ Gimp 2.2 freigegeben (http://www.pro-linux.de/news/2004/7632.html) – Pro-Linux.de, 20.12.2004
6. ↑ Unterstützte Formate (http://www.gimphelp.org/formats.shtml) – gimphelp.org
7. ↑ *GEGL-Bearbeitungsfunktionen (http://www.gegl.org/operations.html)* . (Stand: 21. März 2008).
8. ↑ *a b c* *Funktionen der GEGL-Bibliothek (http://www.gegl.org/#Features)* . (Stand: 21. März 2008).
9. ↑ *GEGL für C# (http://www.gegl.org/gegl-sharp/)* . (Stand: 21. März 2008).
10. ↑ *GEGL für Ruby (http://www.gegl.org/rgegl/)* . (Stand: 21. März 2008).

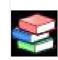
11. ↑ *GEGL für Python (http://www.gegl.org/pygegl/)* . (Stand: 21. März 2008).

Von „http://de.wikipedia.org/wiki/GIMP“

Kategorien: Freie Grafiksoftware | GNOME | Linux-Software | Windows-Software | Mac-OS-Software

GIMP

Aus Wikibooks

 Dieses Buch steht im Regal EDV.



Dieses Buch wird durch intensive Zusammenarbeit sicher schnell besser. Der Hauptautor freut sich über jeden, der mitmacht. Kaputtmachen kannst du nicht viel – also sei mutig. Wenn etwas nicht passt, rührt sich der Hauptautor bestimmt. Danke.

Was ist GIMP?



GIMP-Logo

GIMP (***G****NU* ***I****mage* ***M****anipulation* ***P****rogram*) ist ein freies, durch Plugins und Skripte erweiterbares Bildbearbeitungsprogramm, das unter der GNU General Public License (GPL) veröffentlicht wird.

GIMP ist in den meisten Linux Distributionen (z. B. openSUSE und Ubuntu) das Standard-Bildbearbeitungsprogramm und ist auch für andere Betriebssysteme wie z. B. Windows, Mac OS X und diverse UNIX Derivate verfügbar.



GIMP auf Linux, XFce

Voraussetzungen

Es gibt keine genauen Mindestanforderungen, um GIMP nutzen zu können, sondern es kommt stark darauf an, was Sie mit GIMP tun möchten. Für kleine Bilder (z. B. Icons) sollte auch ein älterer Rechner ausreichen, für große Bilder wie hoch auflösende Digitalfotos sollte es schon ein etwas neuerer Rechner sein, wobei es auch hier keine genaue Grenze gibt. Wichtig sind hauptsächlich die Größe des Arbeitsspeichers und die Geschwindigkeit der CPU. Grundsätzlich gilt: Je besser der Rechner, desto schneller ist GIMP.

Natürlich ist die technische Ausstattung eines PCs nicht alles. Viel wichtiger für die Arbeit mit GIMP ist Zeit und Geduld, sich in Bedienung und diverse Bildbearbeitungsfunktionen von GIMP einzuarbeiten.

GIMP 2.4.2 auf Windows XP

Bezugsquellen für aktuelle GIMP Versionen

- Aktuelle stabile Windows Version (http://gimp-win.sourceforge.net/stable.html)
- Aktuelle stabile openSUSE Linux Version (http://packman.links2linux.de/package/gimp24)
- Aktuelle stabile Mac OS X Version (http://wilber-loves-apple.org/pages/download.html)

Aufbau des Buches

Dieses Buch bietet neben einer kurzen Einführung auch weiterführendes Wissen zu GIMP. Es ist in folgende Bände gegliedert:

- Band 1 beinhaltet Infos zum Beschaffen und Installieren von GIMP und Erweiterungen
- Band 2 bietet einen Überblick über die grundlegenden Werkzeuge und Techniken
- Band 3 bietet einen Überblick über die Filter und Skripte von GIMP
- Band 4 enthält Anleitungen zu Bearbeitungsfunktionen und Effekten
  Band 5 stellt Infos zum Thema "Skripten und Programmieren für GIMP" bereit

- Geschichte von GIMP
- Nützliche Links

Anderes Nützliches:
Das Buch mit Google durchsuchen

: Mehrbändiges Werk | EDV

- Diese Seite wurde zuletzt am 12. März 2008 um 10:54 Uhr geändert.
-

GIMP/ Band1

Aus Wikibooks

< GIMP

 Band 1 des Werkes GIMP

Dieser Band beinhaltet Infos zum Beschaffen und Installieren von GIMP und Erweiterungen.

Inhaltsverzeichnis

Gimp beschaffen und installieren

GIMP ist heutzutage eines der am weitesten verbreiteten Open-Source-Bildbearbeitungsprogramme und auf folgenden Betriebssyteme (OS) verfügbar: GNU/Linux™, Apple Mac OS X™, Microsoft Windows™, OpenBSD™, NetBSD™, FreeBSD™, Solaris™, SunOS™, AIX™, HP-UX™, Tru64™, Digital UNIX™, OSF/1™, IRIX™, OS/2™ und BeOS™.

Durch den offengelegten Programmcode kann GIMP leicht auf andere Plattformen portiert werden.

Linux (Unix)

Es gibt verschiedene Möglichkeiten GIMP für UNIX-Systeme zu installieren. Zusätzlich zu den Quellcode-Distribution auf http://www.gimp.org , können Sie Binaries für verschiedene Varianten von

UNIX erhalten. Bei den meisten Distibutionen wird GIMP standardmäßig mitinstalliert (z. B. Ubuntu; Kubuntu; Edubuntu; usw.), oder es ist in den Paketquellen der Distribution zu finden. Sollte das bei Ihnen nicht der Fall sein, finden Sie unter Downloads (http://www.gimp.org/downloads) die aktuelle **stabile Version** (engl. *stable version*).

Für BenutzerInnen, die einen Einblick in neue Funktionen wagen möchten, gibt es auch die **Entwicklerversion** (engl. *development version*). Bedenken Sie aber, dass es bei dieser Version um eine Software mit Fehlern handelt, die weniger stabil arbeitet. Sie ist daher nicht für den produktiven Einsatz geeignet.

Sie können bei der Installation über den mitgelieferten Paketmanager der Distributoren (z.B. Yast von SuSE) eine schon verhandene ältere Version durch eine neue GIMP-Version ersetzen. Möchten Sie mehrere Versionen parallel benutzen, ist das über die Kompilierung von GIMP möglich.

Windows

Um GIMP unter Windows zu installieren, benötigen Sie die Installationsdatei von GIMP, unter http://gimp-win.sourceforge.net/stable.html können Sie die aktuellste Version herunter laden. Bei älteren Version musste man noch die GTK+2 Runtime Bibliothek installieren, doch dies gehört nun der Vergangenheit an.
Bei der stabilen Version ist zu beachten, dass nicht die allerneuesten Funktionen integriert sind, dafür stürzen diese aber auch nicht ab. Auf dieser Seite http://gimp-win.sourceforge.net/old.html kann man sich die älteren Versionen herunterladen.

Bei Nutzung von älteren GIMP Versionen ist zu beachten, das zuerst die **GTK+2-Laufzeitumgebung** erforderlich ist. Sie steht als Archivdatei mit der Endung *.zip* zum Herunterladen bereit. Nachdem sie (in ein beliebiges Verzeichnis) entpackt wurde, führen Sie das Setup-Programm aus und befolgen die Dialog-Anweisungen.

Falls Sie die Postscript-Fähigkeiten von GIMP nutzen möchten, ist das Programm **GhostScript** unverzichtbar. Sie finden das Programm auf der Web-Site http://sourceforge.net/projects/ghostscript. Es handelt sich bei der Datei um eine selbstausführende Datei mit der Endung *.exe*, die Sie direkt nach dem Herunterladen ausführen können.

Sollten Sie vorhaben, Animationen zu erstellen, können Sie sich zusätzlich das **„GIMP Animation Package“** auf Ihrem PC installieren.

Daneben gibt es auch die **Hilfedateien** zu GIMP separat zum herunterladen.

Mac OS X

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, um GIMP für Ihren Macintosh zu installieren. Zusätzlich zu den Quellcode-Distribution hier auf www.gimp.org (http://www.gimp.org/macintosh/) , gibt es verschiedene alternative Quellen (z.B. Wilber loves Apple (http://wilber-loves-apple.org/)) für verpackte und auch kommerziell vertriebene CDs, die darauf abzielen, die Installation und Konfiguration so einfach wie möglich zu gestalten.

GIMP läuft nur unter Mac OS X, nicht auf Version 9 oder früher. Zusätzlich zu Mac OS brauchen Sie X Windowing Layer, hier auf macosforge (http://trac.macosforge.org/projects/xquartz) können Sie es downloaden. In der Regel werden die Grafik-Bibliotheken sowie verschiedene Wekzeuge zusammen mit GIMP installiert. Diese können aber auch separat installiert werden.

Im Gegensatz zu den meisten Linux-Distributionen wird Mac OS X nicht mit Open-Source-Bibliotheken intalliert, auf denen GIMP aufbaut. Wenn Sie diese seperat installieren bzw. den Quellcode kompilieren möchten, empfehlen wir Ihnen, MacPorts (http://www.macports.org/) oder

fink (http://finkproject.org/index.php?phpLang=de) .

Hilfe installieren

Die Hilfe ist ein wichtiger Bestandteil der Dokumentation. Nachdem Sie die Hilfedateien installiert haben, können Sie diese von GIMP aus jederzeit durch Drücken der F1-Taste zugreifen. Die GIMP-Hilfedatein werden mit dem GIMP-internen Hilfebrowser angezeigt.

Unter Linux (Unix)

Unter Windows

Die Hilfe Datei können Sie unter * GIMP Help 2 (version 0.13) (http://gimp-win.sourceforge.net/stable.html) herunter laden. War der Download erfolgreich, müssen Sie nur noch das *.exe File starten. Nachdem Sie das Installationsprogramm gestartet haben, können Sie eine oder mehrere Sprachen auswählen.
Die Setup-Routine erkennt meistens selbständig, wo das Gimp Verzeichnis liegt. Wenn alles korrekt installiert wurde können Sie mit F1 die Hilfe aufrufen.

Unter Mac OS X

Plugins (Erweiterungen) installieren

Einige Erweiterungen werden zusammen mit GIMP ausgeliefert und automatisch installiert, durch die Anwendung von GIMP auch selbst ausgeführt. Darüber hinaus kann man die Funktionalität mit sogenannten Plugins erweitern. Erweiterungen sind Programme, die sehr eng mit GIMP zusammenarbeiten und wie die internen GIMP-Kommandos, über Menüs oder in Dialogen zur Verfügung stehen.
Prominentes Beispiel für Erweiterungen sind die Filter. Einige GIMP-Erweiterungen werden mit jedem GIMP mitgeliefert, es gibt aber noch viele weitere, teils sehr spezielle Erweiterungen, die Sie beispielsweise im Internet finden können.
Eine spezielle Art von Erweiterungen sind die Scripte, die weiter unten beschrieben sind.
Plugins für GIMP können Sie sich bei der Gimp Plug-In Registry (http://registry.gimp.org) herunterladen.

Achtung: Plugins bzw. Erweiterungen sind ausführbare Programme, somit ist Ihre Sicherheit auf Ihrem System gefährdet. Deshalb sollten Sie keine Plugins, die nicht aus einer vertrauenswürdigen Quelle stammt, installieren.

Bevor Sie ein Plugin installieren, vergewissern Sie sich, dass es für Ihre GIMP-Version geschrieben wurde. Selten können Erweiterungen mit anderen Gimpversionen verwendet werden.

Unter Linux

Da Plugins meist als Sourcecode vorliegen, müssen wir diese kompilieren. Ich kann Sie aber beruhigen: Das ist im Normalfall nicht schwierig. Zuerst laden Sie das gewünschte Plugin herunter und merken sich den Dateipfad.
Die heruntergeladene Datei sollte die Endung **.c** haben (eventuell müssen Sie es vorher entpacken). Trifft dies zu, können Sie das Plugin mit folgendem Konsolenbefehl kompilieren:

```
gimptool --install Pfad/Datei.c
```

Wenn **gimptool** ohne Fehlermeldung durchläuft, sollte das kompilierte Plugin beim nächsten Start von GIMP verfügbar sein.

Unter Windows

Im Gegensatz zum Betriebssystem Linux ist das Kompilieren von Plugins unter Windows sehr schwierig, sodass Sie auf vorkompilierte Plugins zurückgreifen sollten. Wer Programmiererfahrung hat, der tut sicher nicht schlecht daran, es trotzdem einmal zu versuchen. Informationen, wie Sie GIMP unter Windows kompilieren können, finden Sie in Wilber's Wiki unter der URL http://wiki.gimp.org/gimp/HowToCompileGimp/MicrosoftWindows.

Unter Mac OS

Scripte installieren

Ein Script ist ein kleines Programm, das in Gimp mit **Script-Fu** bezeichnet wird, es basiert auf die Interpretersprache Namens **Scheme**. Skripte werden in Form von Quelltexten geschrieben, um so ein einfaches Bearbeiten und Anpassen des Programms zu ermöglichen. Mit Skript-Fu kann man Vorgänge z.B. bestimmte Filter; Effekte; Vorlagen; Pinsel; etc. die regelmäßig durchgeführt werden oder sehr kompliziert zu merken sind, automatisieren.
GIMP unterstützt mehrere Programmiersprachen z.B Python (Perl); Tcl/Tk.; Scheme (LISP); usw.. Die Standardschnittstelle ab Gimp 2 zur Erstellung von Skripten ist „**Python-Fu**". Dies bedeutet, dass Python-Skripte auf GIMP-Funktionen zugreifen können oder umgekehrt.
Neben Plugins finden Sie auch zahlreiche Skripte (Makros), auf der Website Gimp Plug-In Registry (http://registry.gimp.org/list?baseVersion=7) . Eine weitere Fundgrube ist das Deutsche Gimpforum (http://www.gimpforum.de/forum8.html) und die GUG **g**imp **u**ser **g**roup (http://gug.sunsite.dk/scripts.php) .

Unter Linux

Sobald Sie ein **Script-Fu** gefunden haben, welches Ihnen gefällt, laden Sie es herunter und speichern die Datei (Dateiendung: **.scm*) unter *<home-Ordner>/.gimp-2.2/**scripts***. Wenn Sie in Ihrem Home-Ordner keinen Ordner *.gimp-2.2* finden, liegt es unter Umständen daran, dass der von Ihnen eingesetzte Dateibrowser (z.B. Konqueror) versteckte Dateien nicht anzeigt und somit den Ordner ausblendet. Abhilfe schaffen Sie dadurch, in dem Sie im Dateibrowser Konqueror (http://www.konqueror.org/) im Menü **Ansicht** auf den Eintrag **Verborgene Dateien anzeigen** klicken.

Haben sie ein **Python-Fu** gefunden welches Ihnen gefällt, dann gehen Sie genauso vor wie mit Script-Fu, der Unterschied liegt bei der Dateiendung: **.py* und an der Syntax. Unter *<home-Ordner>/.gimp-2.2/**plug-ins***. Sollte das Python-Fu nach einem Neustart von GIMP nicht angezeigt werden, dann liegt dies wahrscheinlich daran, dass die Datei nicht ausführbar ist.

Unter Windows

Windows-Benutzer können die **Script-Fu**-Dateien mit der Endung *.scm* ebenfalls verwenden. Im Gegensatz zu den Linux-Benutzern müssen Sie die Datei in das Verzeichnis *c:\Dokumente und Einstellungen\<Benutzername>\.gimp-2.2\scripts* kopieren. Bei Windows-Systemen ist der Unterordner *.gimp-2.2* nicht verborgen, sodass Sie diesen mit dem Windows Explorer einsehen können.
Python-Erweiterung auf Windows kann nur laufen, wenn Python 2.5 und die PyGTK+ Bibliothek installiert ist. Dies erlaubt dann die Verwendung von zusätzlichen in Python geschriebenen Plug-In´s.

Wie oben erwähnt ist dies bei der neuen Version schon implentiert.

Unter Mac OS X

Source-Code oder Binaries?

Merkmal von Open Source ist die freie Zugänglichkeit des **Quellcodes** (engl. *source code*) und die Möglichkeit, Änderungen daran vorzunehmen und die Software zu verbreiten. Es ist für den Benutzer überhaupt kein Problem, die Software an seine Bedürfnisse anzupassen, sofern er über die nötigen Programmierkenntnisse verfügt. Kehrseite von Open Source ist der hohe Lernaufwand und die Vielzahl von Begriffen, die im Zusammenhang mit Software-Installation auftreten können (z.B. Begriffe wie stable, unstable, development, Quellcode). Dafür macht Open Source aber eine Menge Spass!
Generell gilt:

- Wer unter Windows arbeitet, ist meist mit Binaries (Dateiendung: **.exe*) gut bedient.
  Für Linux-Einsteiger empfiehlt es sich, zunächst die von den Distributoren mitgelieferten
- **GIMP** beschäftigen will, der kommt um die Benutzung von Source-Codes nicht herum. Diese sind meist durch ein "src" im Dateinamen gekennzeichnet.

Versionen (unstable, stable, devel?)

Da **GIMP** ein Open-Source Projekt ist, arbeiten viele Leute aus vielen Regionen der Erde am Quellcode. Da aber viele Leute daran arbeiten, gibt es laufend neue Versionen, die neue Funktionen und damit auch leider neue Fehler beinhalten. Diese Versionen sind in der Regel fehlerhaft und laufen nicht stabil. In der Community tragen solche Versionen die Bezeichnungen **unstable** oder **development**. Sie eignen sich nicht für den produktiven Einsatz, denn wer möchte schon mit einem Programm arbeiten, dem Funktionen fehlen oder das abstürzt?
Wenn eine Version so weit ist, dass sie zuverlässig, stabil und ohne gravierende Fehler läuft, wird sie veröffentlicht. Solche Versionen nennen die Softwareentwickler **stable** und sind für den produktiven Einsatz gedacht. Keineswegs sind sie fehlerfrei, sodass die Programmierer auch stabile Programmversionen laufend verbessern.

GIMP/ Band2/ Das Bildfenster

Aus Wikibooks

< GIMP | Band2


Zurück zu "Das Werkzeugfenster" | Hoch zu "GIMP - Band 2" | Vor zu "Ebenen, Kanäle, Pfade"

Navigation: *Das Bildfenster – Die Menüs*

Das Bildfenster:

Das Bild stellt das Bildfenster von GIMP dar, die blauen Zahlen und die roten Striche dienen nur der Erläuterung. Der Screenshot wurde unter Windows XP mit GIMP 2.2.15 erstellt.

Nachfolgend wird das Bildfenster anhand des obigen Bildes und den darin enthaltenen Markierungen erklärt.

Hinweis: Die Beschreibungen weichen eventuell geringfügig von Gegebenheiten in GIMP 2.4.x ab, helfe bitte mit die Unterschiede in den Text einzufügen.

- **1:** Von links nach rechts im roten Kasten: das * Sternchen bedeutet das seit dem letzten laden/speichern dieses Bildes bereits Veränderungen vorgenommen wurden. **blingbling** ist der Name des Bildes; wenn ein neues Bild erstellt wird heißt es vorerst einmal **Namenlos**, beim Speichern kann der Name dann geändert werden. **.xcf** stellt die Dateiendung, also das Grafikformat das zum Speichern verwendet wird, dar. Bei **-1.0** handelt es sich um eine Nummer, die GIMP während einer Sitzung den Bildern gibt, in der Reihenfolge wie sie geöffnet wurden; in diesem Fall ist das verwendete Bild das erste dass in dieser Sitzung geöffnet wurde; wird noch ein Bild geöffnet erhält es die fortlaufend höhere Nummer, in diesem Fall wäre es dann **-2.0**. Durch diesen Teil: **RGB** wird der Farbraum des Bildes angegeben in dem es dargestellt werden kann, GIMP kann derzeit auch noch Graustufen-Bilder und Bilder mit indizierter Farbpalette ausgeben; RGB bedeutet Rot Grün Blau beziehungsweise Red Green Blue. **,11 Ebenen** gibt an aus wie vielen Ebenen das Bild in diesem Moment besteht. **300x300** gibt an wie groß das Bild in Pixeln ist, also in der Reihenfolge 300 Pixel Breite und 300 Pixel Höhe.

- **2:** Mit den 2 schwarzen Dreiecken an den Linealen wird die Position des Mauszeigers angezeigt, zusammen mit **5** sehr praktisch.

- **3:** Die Lineale dienen der Orientierung, die linke obere Ecke des Bildes befindet sich immer bei den Maßstrichen und Koordinaten (**siehe 5**) 0,0.

- **4:** Dieser Schalter ist zum aktivieren/deaktivieren der schnellen Maske(Quickmask).

- **5:** Diese beiden Zahlen geben die Position des Mauszeigers (Cursor) in Koordinaten an, also im obigen Bild befindet sich der Mauszeiger bei den Koordinaten 90 Pixel Rechtswert und 87 Pixel Hochwert. Er wird in dem Bild nicht angezeigt, weil das Bild über die Snapshot-Funktion von GIMP erstellt wurde.

- **6:** Mit einem Klick auf den Pfeil öffnet sich ein Menu, in dem sich die Maßeinheit festlegen lässt, welche für die Unterteilung der Lineale und Angaben der Koordinaten verwendet werden soll. Allgemein lässt sich sagen, dass 'px' (Pixel) wohl die beste Einheit bei einem Rastergrafik-Programm wie GIMP ist, für Bilder die gedruckt werden sollen sind die anderen Einheiten eventuell hilfreich.

- **7:** Über das Menu, dass sich durch einen Klick auf den Pfeil neben 100% öffnet, lässt sich die Zoomstufe einstellen; bei einer Einstellung über 100% wird das Bild vergrößert auf dem Bildschirm dargestellt, um zum Beispiel um pixelgenaue Auswahlen anzufertigen. Bei einer Einstellung unter 100% wird das Bild dem entsprechend verkleinert dargestellt. Für fast stufenloses Zoomen bietet sich eine Kombination des Mausrades mit einer beliebig zu belegenden Taste ([dynamische Tastaturkürzel])an , Standardeinstellung ist die Kombination 'Shift+Mausrad'. Wenn 'Shift' gedrückt wird, lässt sich durch Rollen des Mausrades die Ansicht vergrößern oder verkleinern, die Zoomstufen hängen nur von dem Mausrad ab.

- **8:** Die Statuszeile. Hier wird normal der Name der aktiven Ebene beziehungsweise Ebenenmaske oder des aktiven Kanals angezeigt. Bei der Verwendung des Pfadwerkzeugs werden hier kurze Hinweise zur Anwendung gegeben. Wird das Auswahlwerkzeug zum erstellen einer rechteckigen oder elliptischen Auswahl verwendet, wird in der Statuszeile die aktuelle Breite und Höhe der Auswahl angezeigt. Bei Anwendungen die längere Rechenzeit in Anspruch nehmen, wird der Fortschritt meistens in der Statuszeile grafisch dargestellt (zum Beispiel bei diversen Filtern).

- **9:** Mit diesem Scrollbalken lässt sich die Bildansicht horizontal verschieben durch ziehen des Balkens mit gedrückter Maustaste oder mit gedrückter [Strg]-Taste + Rollen des Mausrades (hierbei muss sich der Mauszeiger innerhalb des aktiven Bildfensters befinden).

- **10:** Lange und aufwendige Prozeduren lassen sich teilweise abbrechen wenn gewünscht, mit einem Klick auf den Abbrechen Knopf.

- **11:** Dieses Pfeilkreuz dient der schellen Navigation in der Bildansicht. Durch ein Klick auf das Kreuz und anschließend gehaltener linker Maustaste erscheint ein kleines Fenster mit einer Ansicht des Bildes, in der ein Rahmen anzeigt welcher Ausschnitt im Bildfenster jetzt dargestellt wird. Um einen anderen Ausschnitt zu wählen, wird einfach die Maus in dieser Miniaturansicht des Bildes an die gewünschte Stelle geschoben: der Rahmen bewegt sich dort hin und normaler Weise wird in Echtzeit der jeweilige Ausschnitt im Bildfenster dargestellt. Die Miniaturansicht verschwindet beim Loslassen der linken Maustaste automatisch wieder.

- **12:** Nummer 12 markiert die Hilfslinien in GIMP, die blau-schwarz gestrichelten Linien. Es gibt horizontale und vertikale Hilfslinien, welche mit gedrückter Maustaste aus den Linealen (**3**) in das Bild gezogen werden können (aus den Bereichen der Lineale, wo der Mauszeiger eine Pfeilform annimmt).Exakt Positioniert wird eine Hilfslinie durch Beobachtung der Mauszeiger-Koordinaten (**5**).

- **13:** Ebenen-Grenzen werden durch eine gelb-schwarz gestrichelte Umrandung dargestellt. Die Form einer Ebene ist stets rechteckig, was aber nicht bedeutet dass nur rechteckige Formen in einer Ebene existieren können, sondern lediglich dass der Teil der Ebene der keine Farbe enthält komplett durchsichtig ist. Es wird immer nur die Ebenen-Grenze der aktiven Ebene angezeigt.

- **14:** Eine Auswahl wird durch eine animierte, weiß-schwarz gestrichelte Linie dargestellt, die so genannten "laufenden Ameisen" oder "marching ants". In unserem Fall wurde eine Auswahl mit dem Ellipsen-Auswahl Werkzeug erstellt, die über die aktive Ebene hinausragt, was man auch daran erkennt dass die Ameisen außerhalb der Ebene weiß-grau dargestellt sind und sie "laufen" dort auch nicht.

- **15:** Wenn ein Pfad sichtbar gemacht ist, wird er mit einer durchgehenden, grauen Linie dargestellt.

- **16:** Ist das Gegenstück zu **9**, also der Scrollbalken zum vertikalen verschieben der Bildansicht. Er lässt sich mit Rollen des Mausrades bei aktivem Bildfenster und darin positioniertem Mauszeiger verschieben.

- **17:** Die Pfeile dienen ebenfalls wie **9** und **16** dem Verschieben der Ansicht; durch drücken Maustaste auf einen Pfeil verschiebt sich die Ansicht in die entsprechende Richtung.

- **18:** Ein Klick mit der linken Maustaste auf dieses Lupensymbol bewirkt, dass wenn jetzt das Bildfenster verkleinert oder vergrößert wird, der Bildausschnitt genau der selbe bleibt und somit die Zoomstufe entweder kleiner oder größer wird, probiert es mal aus!

- **19:**

- **20:** Ein Klick auf den Pfeil öffnet ein Menu, das die selben Menupunkte und Menu-Unterkategorien 19. Aber durch einen Klick auf eine gestrichelte Linie oben im Menu oder in einer der Unterkategorien, wird das gewählte Menu in ein eigenständiges Fenster verfrachtet; was zum Beispiel nützlich sein kann wenn im Vollbildmodus gearbeitet wird.

Die Menüs

<<zurück zum Inhalt

Index: *Datei – Bearbeiten – Auswahl – Ansicht – Bild – Ebene – Werkzeuge – Dialoge – Filter – Script-Fu – Python-Fu*

Datei

Dieses Menü enthält die Befehle zum Erstellen, Laden und Speichern von Bildern.

Neu (Strg + N)

Wie im Werkzeugfenster.

Öffnen (Strg + O)

Wie im Werkzeugfenster.

Als Ebene öffnen (Strg + Alt + O)

Dieser Befehl öffnet eine Datei (Auswahl wie bei Öffnen) und fügt sie als neue, oberste Ebene in das aktuelle Bild ein.

Von Ort öffnen

Wie im Werkzeugfenster.

Zuletzt geöffnet

Wie im Werkzeugfenster.

Speichern (Strg + S)

Speichert das Bild. Wenn bislang noch kein Dateiname für das Bild angegeben wurde, fragt GIMP nach, wo das Bild gespeichert werden soll.

Speichern unter... (Strg + Shift + S)

Speichert das Bild an einem anderen als dem bisherigen Speicherort. GIMP arbeitet danach mit dem Bild an diesem Ort weiter.

Kopie speichern unter...

Speichert eine Kopie des Bildes an einem zu wählenden Ort. GIMP arbeitet danach (im Gegensatz zu "Speichern unter...") aber mit dem bisherigen Bild an seinem bisherigen Speicherort weiter; die Kopie wird nicht mehr verändert.

Diese Funktion kann nützlich sein, um ein Bild, an dem Sie noch weiterarbeiten wollen, testweise in einem anderen Format zu speichern.

Als Vorlage speichern...

Speichert das Bild als Vorlage, die Sie dann unter Datei > Neu... auswählen können.

Zurücksetzen

Dieser Befehl lädt das Bild neu, macht also alle Änderungen seit der letzten Speicherung rückgängig. GIMP

fragt Sie nochmals, bevor es den Befehl ausführt, da das Zurücksetzen nicht rückgängig gemacht werden kann.

Verschicken...

Ermöglicht es, das Bild per E-Mail zu verschicken.

Schließen

Schließt das Bildfenster. Wenn noch nicht gespeicherte Änderungen vorliegen, fragt GIMP nach, ob diese gespeichert werden sollen.

Beenden

Wie im Werkzeugfenster.

Bearbeiten

Dieses Menu enthält Befehle zum Arbeitsschritte rückgängig machen/wiederholen, kopieren/einfügen von Bildern/Bilteilen sowie Befehle zum löschen, füllen und nachziehen von einer Auswahl.

Rückgängig (Strg+z)

Mit diesem Befehl lassen sich fast alle Arbeitsschritte rückgängig machen.

Wiederholen (Strg+y)

Hiermit lassen sich rückgängig gemachte Aktionen wiederholen.

Journal

Das Journal listet alle Arbeitsschritte, auf die sich rückgängig machen lassen beziehungsweise wiederholbar sind. Der Journal-Dialog befindet sich normalerweise im Dock "Ebenen, Kanäle, Pfade...". Der Dialog enthält Vorschaubildchen der getätigten Aktionen und der Name der Aktion. Es lässt sich durch den Dialog scrollen und wenn ein Arbeitsschritt angeklickt wird, werden alle zeitlich nach diesem Schritt kommenden Aktionen rückgängig gemacht, beziehungsweise wird ein rückgängig gemachter Schritt ausgewählt und dadurch alle dazwischen liegenden Schritte wiederholt. Mit dem Schalter rechts unten im Dialog lassen sich alle Schritte bis auf den aktuellen aus dem Journal entfernen, sind somit dann nicht verfügbar für die Befehle "Rückgängig" und "Wiederholen"

Ausschneiden (Strg+x)

Schneidet die aktuelle Ebene beziehungsweise Auswahl aus und verschiebt diese in die Zwischenablage.

Kopieren (Strg+c)

Kopiert die aktuelle Ebene beziehungsweise Auswahl in die Zwischenablage.

Kopiere Sichtbares

Kopiert alle zu diesem Zeitpunkt sichtbaren Anteile des Bildes in die Zwischenablage.

Einfügen (Strg+v)

Fügt die Zwischenablage als schwebende Ebene in das Bild eine. Die schwebende Ebene lässt sich über das Menu Ebene in eine neue normale Ebene verwandeln, oder in der vor dem Einfügen aktiven Ebene einfügen (verankern).

In Auswahl einfügen

Entspricht "Einfügen", doch wird durch den Befehl Verankern nur der Teil der in der aktiven Auswahl sichtbar ist eingefügt.

Als neues Bild einfügen

Erzeugt ein neues Bild mit dem Inhalt der Zwischenablage.

Ablagen

Der Ablagen-Dialog enthält Bildinhalte die nur temporär für eine Sitzung gespeichert werden können, sie sind nach dem Beenden von GIMP nicht mehr verfügbar.

In Ablage ausschneiden
: Schneidet die aktuelle Ebene beziehungsweise Auswahl aus und kopiert sie in die Ablage.

In Ablage kopieren
: Kopiert die aktuelle Ebene/Auswahl in die Ablage.

Aus Ablage einfügen
: Öffnet den Ablagen-Dialog. Dort lässt sich (wenn vorhanden) eine der Ablagen auswählen und durch die Schalter am unteren Rand des Dialogs einfügen; die Schalter entsprechen von links nach rechts den Befehlen: "Einfügen", "In Auswahl einfügen" und "Als neues Bild einfügen" auf die jeweilige Ablage bezogen. Der Schalter rechts unten löscht die ausgewählte Ablage.

Löschen (Strg+k)

Löscht den Inhalt der aktiven Ebene bzw. einer Auswahl innerhalb dieser Ebene.

Mit VG-Farbe füllen (Strg+,)

Füllt eine Ebene/Auswahl mit der derzeitigen Vordergrund-Farbe.

Mit HG-Farbe füllen (Strg+.)

Füllt eine Ebene/Auswahl mit der derzeitigen Hintergrund-Farbe.

Mit Muster füllen (Strg+;)

Füllt eine Ebene/Auswahl mit dem derzeitig aktiven Muster.

Auswahl nachziehen

Hiermit lässt sich eine Auswahl auf verschiedene Art und Weise nachzeichnen. Es öffnet sich ein Fenster in dem sich einstellen lässt, wie die Auswahl nachgezogen werden soll. Das Menu ist weitgehend selbsterklärend nur bei "Mit Hilfe eines Malwerkzeugs nachziehen" ist zu beachten, dass jeweils die aktuellen Werkzeugeinstellungen verwendet werden, also Farbe, Deckkraft, Verblassen, Modus und so weiter.

Pfad nachziehen

Entspricht "Auswahl nachziehen", nur auf den derzeit aktiven Pfad angewendet.

Auswahl

In diesem Menu dreht sich alles um Auswahlen und Pfade.

Alles (Strg+A)

Wählt die gesamte aktive Ebene aus.

Aufheben (Strg+Umschalt+A)

Hebt die aktuelle Auswahl auf.

Invertieren (Strg+I)

Die aktive Auswahl wird umgekehrt, dass heißt, die Bereiche der Ebene die nicht ausgewählt waren sind nach dem Befehl ausgewählt und die restlichen Teile nicht.

Schwebend (Umschalt+Strg+L)

Schneidet die aktuelle Auswahl aus und fügt sie als schwebende Ebene dem Bild hinzu.

Nach Farbe (Umschalt+O)

Mit diesem Auswahlwerkzeug lassen sich Auswahlen aus einem bestimmten Farbbereich erzeugen mit einem einfachen Klick auf die gewünschte Farbe im Bild. In den Werkzeugeinstellungen lässt sich der Schwellwert einstellen, also ob nur genau diese Farbe (0) oder auch ähnliche ausgewählt werden (255 = alle Farben auswählen). Dieses Werkzeug wird bei den Auswahlwerkzeugen näher beschrieben.

Vom Pfad (Umschalt+V)

Erzeugt eine Auswahl aus dem derzeit aktiven Pfad.

Auswahleditor

Öffnet ein neues Fenster, in dem die Auswahl als Graustufen-Bild dargestellt wird und verschiedene Funktionen zur Verfügung gestellt werden, die auch im Menü Auswahl zu finden sind. Von links nach rechts am unteren Fensterrand entsprechen die Schalter den Befehlen : "Alles" , "Aufheben" , "Invertieren" , "In Kanal speichern" , "Nach Pfad" und der ganz rechts entspricht "Auswahl nachziehen" im Menu Bearbeiten.

Ausblenden

Schärfen

Verkleinern...

Die aktive Auswahl lässt sich hiermit um eine selbst zu bestimmende Größe verkleinern. Zu beachten ist hierbei, dass die Pixel die von der Auswahl abgezogen werden, entlang des Formverlaufs der Auswahl abgezogen werden, was Änderungen der Form zur Folge hat ausgenommen bei einem Kreis oder Rechteck.

Vergrößern...

Hiermit lässt sich die aktive Auswahl um eine selbst zu bestimmende Größe vergrößern. In Bezug auf die Form gilt Selbiges wie bei "Verkleinern", nur werden bei einem Rechteck die Ecken abgerundet mit einem Radius der dem zu vergrößernden Wert entspricht.

Rand...

Abgerundetes Rechteck...

Schnelle Maske aktivieren/deaktivieren (Umschalt+Q)

Ansicht

Bild

Ebenen

Werkzeuge

Dialoge

Filter

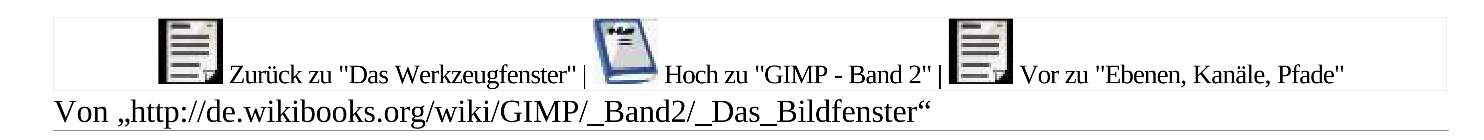
In diesem Menü befinden sich die verschiedenen Filter und Plugins von Gimp. Auch zusätzlich installierte Plugins befinden sich (meistens) hier. Eine genaue Beschreibung der einzelnen Filter finden sie in Band 3.

Script-Fu

In diesem Menü befinden sich die Script-Fus von Gimp. Hierbei handelt es sich um Skripte, welche einfache Arbeitabläufe automatisieren. Erstellt werden Script_Fus mit Hilfe der Skriptsprache Sheme. Näheres zum Erstellen von Script-Fus finden sie in Band 5. Da Scripte den Filtern ähnlich sind, finden sie genauere Beschreibungen der einzelnen Script-Fus in Band 3.

Python-Fu

Auch unter diesem Menüpunkt befinden sich Skripte, welche vom Prinzip den Script-Fus ähnlich sind, jedoch in der Skriptsprache Python geschrieben sind. Genaueres zum erstellen von Python_Fus finden sie in Band 5, genauere Beschreibungen der einzelnen Python-Fus befinden sich in Band 3.


Zurück zu "Das Werkzeugfenster" | Hoch zu "GIMP - Band 2" | Vor zu "Ebenen, Kanäle, Pfade"